

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara berkembang yang mampu bersaing di kancah internasional, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu faktor pendukung kemajuan suatu bangsa. Pendidikan mempunyai pengaruh besar dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa sehingga mengalami kemajuan dan dapat bersaing dengan bangsa lain. Pembaharuan pendidikan hendaknya selalu dilakukan secara berkelanjutan dan berkesinambungan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional yang dilakukan melalui penataan pendidikan yang baik sejak dini (Nugraha, 2014: 2).

Salah satu elemen terpenting pendidikan adalah guru. Guru harus mampu mengkoordinir proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Motivasi dan daya tarik yang tinggi terhadap semua mata pelajaran harus mampu dimunculkan oleh guru. Guru sebagai ujung tombak terhadap keberhasilan pendidikan harus memiliki beberapa kompetensi baik profesional, pedagogis, personal, dan sosial. Kompetensi guru bukan hanya menguasai apa yang harus diajarkan, tetapi bagaimana cara memberikan materi pelajaran kepada siswa agar pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan siswa menjadi semakin termotivasi ketika mengikuti proses pembelajaran.

IPS merupakan mata pelajaran yang kompleks dan materinya sangat luas. Dalam mapel ini siswa lebih banyak hafalan, sehingga mereka lama-kelamaan menjadi bosan. Hal ini mengakibatkan proses belajar mengajar IPS di sekolah umumnya dianggap kurang menarik, akibatnya banyak anak-anak sekolah yang kurang tertarik untuk mendalami mata pelajaran IPS. Selain hal tersebut siswa tidak tertarik pelajaran IPS dikarenakan banyak guru IPS yang menyampaikan pembelajarannya hanya melalui ceramah dan mencatat di buku. Selama ini teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang dapat menarik perhatian siswa. Penggunaan teknik pembelajaran oleh guru masih

bersifat konvensional. Guru belum mampu menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa, sehingga motivasi belajar siswa tergolong masih cukup rendah.

Pada bulan Maret 2017 tim desainer *Linimasa Card Game* menyebarkan kuisioner online dengan menggunakan *Google Form* kepada para guru IPS dan Sejarah. Hasil survei yang pertama adalah terkait nilai rata-rata siswa dalam pelajaran IPS, di mana 6,7% guru menyatakan nilai rata-rata anak didik mereka sangat kurang baik dan 60% adalah kurang baik. Tentu saja hal ini cukup memprihatinkan terkait dengan rendahnya pemahaman pelajaran IPS. Selanjutnya diteliti metode pengajaran yang digunakan para guru IPS di dalam kelas. Hasilnya adalah metode diskusi 90%, ceramah 80%, menonton film 73,3% dan sisanya menggunakan role play, game, dll. Pemilihan metode pengajaran oleh para guru IPS ini diteliti terhadap partisipasi anak didik dalam mengikuti pelajaran IPS. Hasilnya adalah 60% guru menyatakan partisipasinya rendah dan 3,3% sangat rendah (Wirawan, 2017). Dari survei penelitian ini dapat disimpulkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode klasik dalam menyampaikan materi IPS ke anak didiknya. Hal ini relevan dengan metode pengajaran klasik seperti ceramah dan diskusi cenderung membosankan dan memiliki partisipasi yang cukup rendah dari para siswa dalam mengikuti pelajaran IPS. Dalam kondisi yang demikian, tentu akan sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar yang pada akhirnya akan memengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Maka dari itu diperlukan metode pengajaran alternatif yang menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SDN 1 Sawahan, Juwiring, Klaten dikarenakan menurut wawancara awal dengan guru kelas diketahui bahwa motivasi belajar siswa dikelas tersebut pada mata pelajaran IPS cukup rendah. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, kebanyakan siswa mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain, seperti mereka asik bermain, berbicara dengan teman diluar materi pelajaran, dll. Hal tersebut

diperkuat lagi dengan hasil pengamatan ketika siswa menerima materi pembelajaran IPS, tingkat motivasi belajar mereka masih tergolong rendah. Ketika dilakukan wawancara dengan beberapa siswa, mereka mengaku bosan dengan cara mengajar guru. Teknik yang digunakan oleh guru bersifat monoton, sehingga mereka sulit untuk menangkap materi pelajaran yang disampaikan.

Melihat kondisi diatas, salah satu dampaknya adalah kurangnya motivasi belajar, sehingga hasil belajar siswa pun kurang maksimal. Oleh karena itu, perlu diterapkan teknik pembelajaran IPS yang kreatif dan menyenangkan untuk siswa. Salah satunya dengan menggunakan teknik *Pick Up Cards Game*. Teknik ini digunakan dalam mapel IPS pada materi “Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan”. Pada materi ini siswa diminta untuk mengetahui dan memahami upaya-upaya yang harus dilakukan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia, diantaranya dengan mempelajari perjuangan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan, agresi militer Belanda terhadap Republik Indonesia, dan menghargai jasa para tokoh kemerdekaan. Maka dari itu digunakanlah teknik *Pick Up Cards Game* untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi tersebut. *Pick Up Cards Game* merupakan salah satu teknik pembelajaran yang menggunakan permainan kartu. Dengan diterapkannya teknik pembelajaran tersebut diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar IPS bagi siswa kelas V SDN 1 Sawahan, Juwiring, Klaten.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah teknik *Pick Up Cards Game* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas V SDN 1 Sawahan, Juwiring, Klaten Tahun Pelajaran 2017/2018?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

“Untuk mengetahui apakah penggunaan teknik *Pick Up Cards Game* dapat meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas V SDN 1 Sawahan, Juwiring, Klaten Tahun Pelajaran 2017/2018”.

D. Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat penelitian yang diharapkan, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama dalam penggunaan teknik pembelajaran yang kreatif di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai sarana untuk mengembangkan kualitas sekolah dan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan teknik pembelajaran yang berkualitas.

b. Bagi Guru

Menambah pengetahuan guru mengenai penerapan teknik *Pick Up Cards Game* dalam kegiatan pembelajaran sehingga guru dapat memperoleh pengalaman langsung melalui penggunaan teknik pembelajaran tersebut.

c. Bagi Peneliti Lain

Sebagai acuan dalam menerapkan teknik *Pick Up Cards Game* dalam pembelajaran yang dapat memperbaiki motivasi belajar IPS pada siswa Sekolah Dasar.